

ARTE, DISEÑO Y PENSAMIENTO VISUAL

Conexión de carreras del condado de Pierce

Acuerdo de Articulación de Crédito Dual

Al completar un año completo de escuela secundaria o equivalente a las siguientes competencias:

Principios de diseño: comprensión del proceso de diseño de un proyecto y Crear un diagrama de flujo visual

- Identificar los cinco elementos clave en el proceso de diseño • Reunirse con el cliente/discutir: audiencia, presupuesto, marco de tiempo, distribución y propósito
- Revisar el rol del diseñador en el proceso y la producción del proyecto • Identificar la necesidad de organizarse, reunirse con el cliente y crear un formulario/contrato de trabajo y Discutir el rol del diseñador en la creación de proyectos • Paso uno: Comprender el proceso de revisión/ crear pruebas para revisión al cliente • Paso dos: miniaturas, borradores, pruebas digitales para revisión

a los clientes

- Paso tres: Critique los proyectos, discuta la necesidad de dejar siempre que el cliente firme las pruebas. de diseño, Equilibrio, Espacio, Forma, Alineación y Precisión • Identificar patrones de cuadrícula en diseños de diseño. y Uso de la tipografía en el diseño • Identificar las diferentes categorías de tipo, estilos de fuente y familias de tipo • Revisar diapositivas y muestras, tener proyectos grupales y discusiones con proyectos • Identificar caracteres pi/glifos para imágenes visuales al usar tipo y elementos

Diseño de guión gráfico visual

y Alfabetización visual y Interpretar y diseñar • Crear nuevas impresiones

- con objetos comunes • Hacer representaciones gráficas de ideas y sentidos • Dibujar múltiples perspectivas visuales sobre la vida y las situaciones y Elementos de una historia y Desarrollo de personajes
- Identificar al protagonista. • Desarrollar características externas para identificar los rasgos internos de cada personaje y Conflicto • Identificar el tipo principal de conflicto • Hacer evidente lo que quiere el protagonista • Mostrar cómo los obstáculos se interponen en el camino del protagonista • Dibujar el escenario del conflicto

y Plano de parcela

- Identificar la configuración inicial del conflicto, los personajes y ubicación
- Identificar la confrontación intermedia y los obstáculos • Identificar el clímax final y la resolución y Terminología de la toma • Definir la terminología específica para cada toma/escena

Paletas de diseño del guión

- gráfico** y Claridad • Cree un flujo de acción en todo momento • Proporcione pistas de configuración y recompensa • Proporcione acción-reacción y Realismo • Desarrolle cada personaje • Cree profundidad de campo y Dinamismo y continuidad • Cambie de líneas estables a líneas de energía • Configuración remate y clímax • Cree detalles visuales consistentes y Sincronización • Cambie el ritmo • Dirija la vista hacia el siguiente cuadro y Efectos especiales extremos • Aplique para enfatizar el escorzo, la perspectiva forzada y la exageración del físico • Agregue líneas de velocidad para transmitir la acción • Agregue líneas especiales para expresar aura, impacto y explosión

Diseño de guión gráfico bidimensional visual

- y Direcciones principales • Elija el eje X horizontal que sugiera calma y tranquilidad • Elija el eje Y vertical que sugiera poder y emoción y Asimetría del marco • Elija la diagonal arriba-abajo para resistir la facilidad • Pantalla izquierda/pantalla derecha para colocar o reducir el énfasis y Magnetismo del encuadre • Usar espacio principal y espacio libre y Figura y fondo • Relaciones de cambio • Hacer ambiguo en efectos especiales digitales y Cierre psicológico • Yuxtaposición de objetos para crear asociaciones y Vectores • Elegir magnitud entre gráfico, índice y movimiento • Determinar la dirección del vector: continuo, divergente y convergente y Etapas del equilibrio

Elija el grado de energía y tensión entre el encuadre de objetos estable, neutral o lábil

y Encuadre de objetos

- Facilitar la composición del cierre en forma rectangular, triangular o diagonal

Diseño de guiones gráficos visuales en 3

dimensiones y Planos superpuestos Organizar el primer plano. Planos medios y de fondo para crear profundidad y Distancia de cámara/Tamaño relativo • Elija larga distancia para establecer • Elija primeros planos para construir relaciones personales • Cree profundidad con objetos más grandes que parezcan más cercanos y Ángulos de cámara • Use inclinación de ángulo alto hacia abajo para reducir la potencia • Use inclinación de ángulo bajo para acentuar el poder • Incline el horizonte para máxima tensión e inseguridad y Punto de vista de la cámara • Use el objetivo para observar • Use sobre el hombro para llamar la atención sobre el evento

- Usar lo subjetivo para ubicar a la audiencia en el evento • Crear ilusión de acción fuera de cámara y

Sombra y luz • Dar dimensionalidad • Crear estado de ánimo

- Agregue efectos dramáticos
- Transmitir una sensación de misterio • Luz reflejada de otras fuentes: radiación y

Perspectiva lineal • Crear un punto de fuga a través de líneas paralelas convergentes • Provocar profundidad a través de la acumulación de objetos más lejanos y Altura en el plano

Coloque los objetos paralelos más arriba en el plano para que parezcan más lejanos y Perspectiva aérea • Cree detalles de primer plano y saturación perdida en el fondo

- Elija los cambios de enfoque de la cámara de primer plano a fondo y Transiciones y Superposición • Elija el tipo de transiciones para cambiar el ritmo, la ubicación, el tiempo,

etc.

- Crear nueva información de imagen a través de la superposición

Diseño de sonido y Sonido literal

- Indica una fuente específica de producción de sonido y Sonido no literal • Crear un estado de ánimo e impresión a través de la música y el sonido efectos
- Evocar sentimientos de espacio, tiempo, luz, calidad o evento y Formas de Discurso • Elegir diálogo para expresar la personalidad del personaje, interacción, transmitir la historia • Elegir dirección directa reproducir y evento • Elegir narrador para proporcionar información y avanzar en la trama

rápidamente y Orientación

exterior • Crear sensación de espacio, tiempo y una situación específica • Señala una situación predictiva próxima • Crear una situación de leitmotiv y Orientación interior

- Seleccionar música y/o efectos de sonido para transmitir la condición interna y Factores estéticos • Decidir sobre un sonido importante como figura, otro como fondo • Hacer coincidir las distancias de la cámara con una perspectiva de sonido similar • Mantener el volumen y la calidad del sonido para una continuidad constante

Un estudiante que obtenga una calificación de "C" o mejor puede obtener créditos universitarios en la siguiente universidad:

Universidad

Curso

Créditos

Colegio técnico de Clover Park

GTC 110 (Código CIP: 10.0303)

5